Principios que nos orientan

Hay una serie de principios pedagógicos que nosotros priorizamos:

1) El alumno aprende haciendo

Y tiene que ser el protagonista de su aprendizaje: Esto implica que el profesorado tiene que hablar menos y favorecer que el alumno haga más...

2) Los alumnos tienen que pasarlo bien en clase

Tienen que sentir que progresan y que aprenden cosas, tienen que sentir que se les da bien y se tienen que ir a casa con su ración de éxito. De esa forma los motivamos, se ven capaces y quieren seguir aprendiendo y mejorando.

3) Aprender del error.

El primer paso tiene que ser un cambio de mentalidad en el profesorado y dejar de penalizar el error. Hay que entender que el fallo es una fuente de información y un indicador de lo que debemos mejorar. El alumno tiene que saber que se puede equivocar y no va a pasar nada, que lo más importante es que participe activamente, jugando, dando sus opiniones ... y si se equivoca no será penalizado.

Pasamos por **tres fases**:

1ª Pruebo y fallo: enseñamos a analizar ¿en qué he fallado? ¿cómo se hace bien?

El alumno puede sentirse muy mal cuando ve que no le sale. Nuestra misión es hacerle ver que ahora toca equivocarse, toca fallar pero tiene que entender porque está errando. Tenemos que despojarle del sentimiento de tristeza, baja autoestima, falta de control ante no dar con la respuesta acertada.

Para ello es vital tener en cuenta que el papel del profesor es muy importante: tiene que protegerle, hacerle ver que nos ha pasado a todos cuando empezamos. No se tiene que rendir, ya llegará.

El papel del profesor es proteger, quitar importancia al resultado, animarle a que lo siga intentando.

2ª Me concentro y me empieza a salir, aunque sigo fallando

Copyright 2025

Papel del profesor es reconocer los primeros aciertos, reforzarlos y animarle a que siga, alegrándose con el alumno.

3ª Se convierte en un automatismo.

Papel del profesor es dar la enhorabuena, es el momento de hacer consciente al alumno del valor de su esfuerzo. Lo ha conseguido.

Es muy importante que todo el mundo se vaya con raciones de éxito y, sobre todo, intentar asociar el ajedrez con algo lúdico, festivo, algo bueno. Que vengan a disfrutar, a pasarlo bien.

4) De lo fácil a lo difícil. De lo simple a lo complejo.

4.1 Progresión

El ajedrez es un juego complejo. Miguel Guzman tiene una frase que nos encanta: “Empezando por lo fácil, se hace fácil lo difícil”. No se puede explicar en 10 minutos como se mueven las piezas sino tiene que ser un proceso pausado y progresivo. Por ello, primero enseñamos a reconocer las piezas, su entorno (tablero y nombre de las casillas).

La progresión va a ser muy importante. Partiremos enseñando aquellas piezas que tienen un movimiento más sencillo. Nosotros comenzamos por el Rey por dos razones: * El Rey es la pieza más importante * Su movimiento es intuitivo: de una en una casilla en todas las direcciones. ¿Puede haber algo más fácil?

La siguiente pieza es la Torre: vertical y horizontal, adelante y atrás, movimientos que vienen experimentando y trabajando desde que comienzan a caminar.

El paso al Alfil es natural pues mueve en diagonales.

Esto nos lleva a la Dama que es la suma de la Torre y el Alfil.

Nos quedan caballo y peón. Aunque parezca extraño el más complejo es el peón. Por ello seguiremos con el caballo y dejaremos en último lugar el peón. La pieza que más excepciones de movimiento tiene.

4.2. Otras observaciones

Al principio, vamos a usar posiciones con muy pocas piezas, solamente las esenciales. El objetivo es centrar la atención del alumno en los aspectos que nosotros queremos explicar, sin que haya elementos (piezas) distractores.

Copyright 2025

Siempre vamos a usar tableros y diagramas con coordenadas. Como les decimos a nuestros alumnos cada casilla es única: tiene nombre y apellido. Esto nos ayudará a concretar nuestras explicaciones y las respuestas de los alumnos.

Vamos a usar **distintos tipos de tableros**: tablero mural, tablero digital, tablero de mesa, tablero en papel (diagramas) y tablero de suelo para los más pequeños. Todos tienen que estar equipados con coordenadas. Creemos que el conocimiento del alumno se enriquece y se refuerza trabajando en distintos medios. No es la misma experiencia jugar en el tablero de mesa, que verlo en el tablero mural o moviéndose por el tablero de suelo.

Igual que creemos que la experiencia de aprendizaje se enriquece utilizando diferentes medios los conceptos van a quedar mejor interiorizados si los trabajamos desde distintas perspectivas: cambio de color de las piezas, cambio de posición en el tablero (distintas esquinas o bandas). Buscamos el aprendizaje por repetición pero desde distintas perspectivas.

También enriquecemos la comprensión del concepto mediante **“piezas fantasma”**: son piezas que faltan en una posición ya estudiada. Hemos comprobado que con este tipo de ejercicios también potenciamos la atención, la concentración y la memoria. Lo que persigue que el patrón quede interiorizado y resulte fácil de reconocer en el tablero.

Se va a **aprovechar las situaciones que surjan en clase** tanto para reforzar lo bien que lo ha hecho un determinado alumno como para que ellos mismos reconozcan errores y los corrijan.

A lo largo de las clases se irán explicando e introduciendo tanto normas de comportamiento y actitud como reglas básicas del ajedrez. Es decir, no dedicaremos una sesión para hablar de reglamento, comportamiento, actitud, valores…. sino que aprovecharemos los momentos que nos proporcione el propio desarrollo de la clase.

Revision #5
Created 1 February 2022 12:49:44 by Equipo CATEDU
Updated 15 January 2024 12:42:24 by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2025